

NEWS UND PATCH-INFOS ZU BATTLEFIELD 3, VIETNAM UND BAD COMPANY 2 INTERVIEW MIT GAMM4, DEM DEUTSCHEN COMMUNITY MANAGER, ÜBER BATTLEFIELD 3 UND BC2

Hi Gamm4, stell dich doch zu Beginn erst einmal für die Leute, die dich noch nicht kennen, vor.

Hallo, mein Name ist Andreas Koch, ich bin 38, verheiratet und stolzer Vater eines kleinen Sohnes. Aktuell fülle ich die Rolle des deutschen Battlefield Community Managers aus. Ich bin BF Fan und Spieler der ersten Stunde, habe maßgeblich an einem BF1942 Mod mitgearbeitet und bin so Ende 2005 zum EA Community Team gekommen.

Bad Company 2 Vietnam leidet immer noch unter nervigen Fehlern. Zum Beispiel, dass man nach dem Wechsel von Bad Company 2 Vietnam zurück nach Bad Company 2 die Waffeneinstellungen verliert. Oder das beim Autologin das Clantag verloren geht. Wie sieht es diesbezüglich mit einem Hotfix seitens DICE aus? Wird DICE Bad Company 2 und Bad Company 2 Vietnam generell noch supporten?

Zuerst muss ich sagen, ich finde Vietnam wirklich großartig. Aus meiner Sicht das Beste was Battlefield bisher hervorgebracht hat.

Das Problem mit den Klassen- und Waffenauswahlen und den Clantags sind bekannt. Die Ansage von DICE ist allerdings auch klar. Es wird auch künftig Support und Verbesserungen für BFBC2 und BFBC2 Vietnam geben. Genauere Angaben kann ich leider nicht machen, das obliegt dem Studio.

Dort werden solche Dinge natürlich genau beobachtet und untersucht. Allerdings liegt der Fokus im Moment auf kritischen Problemen wie Abstürzen und den Spielstatistiken.

DICE hat nun offiziell verkündet, dass der Onslaught Modus sowie Battlefield 1943 nicht für den PC erscheinen werden. Kannst Du uns ein paar Gründe dafür nennen? Es liegt doch nicht ausschließlich daran, dass zurzeit viele Entwickler mit Battlefield 3 beschäftigt sind, oder?

Ich denke, dass sich die DICE Jungs diese beiden Entscheidungen nicht leicht gemacht haben und eine lange Zeit gehofft haben, beide Projekte noch umsetzen zu können. Gerade Battlefield 1943, welches ja auf beiden Konsolen sehr erfolgreich war, dürfte bei vielen DICE Mitarbeitern eine Herzensangelegenheit gewesen sein. Aber wie Karl Magnus Troedsson bereits im Statement dazu gesagt hat: irgendwann ist es Zeit nach vorne zu schauen und die neuen Projekte voran zu bringen. Ich denke, dass viele aus dem BF1943 Team inzwischen an Battlefield 3 arbeiten.



NEWS UND PATCH-INFOS ZU BATTLEFIELD 3, VIETNAM UND BAD COMPANY 2 INTERVIEW MIT GAMM4, DEM DEUTSCHEN COMMUNITY MANAGER, ÜBER BATTLEFIELD 3 UND BC2

Gustav Halling ist da ein gutes Beispiel. Diese Kräfte jetzt nochmal von einem so vielversprechenden neuen Spiel abzuziehen, macht wohl einfach keinen Sinn.

Bleibt abzuwarten, ob nicht früher oder später der Zweite Weltkrieg, der mit BF1942 den Werdegang von DICE wesentlich beeinflusst hat, nicht doch wieder ein Thema wird.

***DICE hat zuletzt durch gute und schnelle Informationsweitergabe Pluspunkte bei der Community gesammelt.
Was lief bei Battlefield 1943 falsch?***

DICE und EA haben in den vergangenen Jahren eine Menge gelernt. Aktuell haben wir eine sehr gute Community Betreuung, sicherlich eine der besten in der gesamten Branche. Hier in Deutschland arbeiten wir seit einigen Jahren sehr intensiv und auch erfolgreich. Bei DICE hat sich in den letzten Monaten auch und gerade durch die Arbeit von Daniel „z1nt0“ Matros eine Menge entwickelt. Wir sind auf einem guten Weg, finde ich.

Niemand ist unfehlbar, aber wir bemühen uns sehr und sind kontinuierlich dabei uns zu verbessern. Sicherlich ist die späte Absage der PC Version von BF1943 nicht optimal gelaufen. Ohne alle Details zu kennen, man stelle sich nur mal vor, wie schwer es einem Team wohl fallen muss, ein solch erfolgreiches Spiel einzustellen. Womöglich auch ein Grund, warum die Entscheidung so lange auf sich warten ließ.

Kommen wir nun zu Battlefield 3. Die PC Community war von den ersten Informationen zu Battlefield 3 begeistert. Die Konsolenspieler jedoch haben wohl teilweise ein Problem mit der geringeren Spieleranzahl auf Xbox360 und PS3. 64 Spieler können auf dem PC gegeneinander antreten, auf den Konsolen jedoch maximal 24 Spieler. Was hat DICE zu dieser Einschränkung bewegt? Sind die Konsolen etwa nicht leistungsstark genug? Oder liegt es am Matchmakingsystem?

Ja Battlefield 3 ist wohl im Moment in aller Munde. Meine Twitter-timeline ist seit Tagen ein scrollendes Element ;). Das freut uns natürlich, soviel ist klar.

Zu den technischen Details kann ich naturgemäß nur wenig sagen, ich bin Community Manager und meine technischen Fertigkeiten sind begrenzt. Allerdings kann ich sagen, dass wir von Deutschland aus das Feedback dazu nach Stockholm berichtet haben und dass auch zh1nt0, ein Auge darauf hat. Ob sich daran noch etwas ändern wird, kann ich leider wirklich nicht sagen.



NEWS UND PATCH-INFOS ZU BATTLEFIELD 3, VIETNAM UND BAD COMPANY 2 INTERVIEW MIT GAMM4, DEM DEUTSCHEN COMMUNITY MANAGER, ÜBER BATTLEFIELD 3 UND BC2

In den letzten Tagen hat DICE nochmal Arbeiten am Backend von Bad Company 2 vorgenommen. Müssen wir mit solchen Problemen auch in Battlefield 3 rechnen, oder verabschiedet sich DICE vom alten „Plasma“ Backend und setzt in Battlefield 3 auf das neue „Blaze“ Backend? Schließlich ist „Blaze“ schon bei Medal of Honor erfolgreich im Einsatz.

Am Backend System für BFBC2 wird kontinuierlich gearbeitet. DICE investiert eine Menge Aufwand um das System weiter zu verbessern, und es kontinuierlich zu überwachen. Vor einigen Tagen hat Mikael Kalms einen ausführlichen Post zum Statssystem gemacht, der viele Details erklärt.

Technische Details sind, wie bereits gesagt, sicher nicht mein Fachgebiet. Aber DICE hat bereits mit Medal of Honor, ein neues System in diesem Bereich am Start, welches wohl wesentlich moderner und stabiler ist. Ich denke, dass bis zum Release von Battlefield 3 hier eine Menge Zeit und Aufwand einfließen werden, um solche Probleme künftig zu verhindern.

Welche Vorteile bringt „Blaze“ mit sich? Werden wir ab sofort mehr als 20 Freunde in die Freundesliste aufnehmen können?

Die Limitierung der Freundesliste trifft kaum jemanden härter als meine Wenigkeit. Ich bin quasi jeden Tag dabei die 20 Plätze hin und her zu vergeben. Allerdings bin ich für solche Fragen wirklich der falsche Ansprechpartner. Dazu kann sich nur das Team bei DICE äußern. Und dazu kommt, noch ist ja eine Menge Zeit bis BF3. Ich denke, dass viele Dinge einfach auch noch nicht in Stein gemeißelt sind.

Ein Auszug aus der offiziellen Battlefield 3 Produktinformation: „Schleife deine fallenen Kameraden in Sicherheit und nutze Elemente des Terrains als Stativ für deine Waffe.“

Kann ich also ganz dynamisch jedes Element im Terrain nutzen, um meine Waffe dort aufzusetzen? Oder gibt es nur einige vorgeschriebene Spots an denen dies möglich ist?

Leider kann ich auch hier nur sehr wenig sagen. In den kommenden Wochen und Monaten wird es jede Menge Infos zu Battlefield 3 geben. Die GDC Anfang März wird sicher weitere Details zum Spiel enthüllen. Wann, wie und welche Details bekannt gegeben werden, das liegt in den Händen von DICE. Und das sollte man auch akzeptieren. Neben der Tatsache, dass es sich bei Battlefield 3 wohl um den größten und wichtigsten Release von DICE handeln wird, darf man auch nicht vergessen, dass im Moment das Spiel immer noch in der Entwicklung ist und sich viele Sachen noch ändern können. Und nicht zuletzt sollte man auch mit Respekt in dem Fall großzügig sein und bedenken, dass dort viele Entwickler mit Herzblut an einem Spiel arbeiten.



NEWS UND PATCH-INFOS ZU BATTLEFIELD 3, VIETNAM UND BAD COMPANY 2 INTERVIEW MIT GAMM4, DEM DEUTSCHEN COMMUNITY MANAGER, ÜBER BATTLEFIELD 3 UND BC2

Und genau dieser Respekt verbietet es mir, ihnen die Freude zu nehmen, wenn endlich ein hart erarbeitetes Feature bekannt wird. Klingt vielleicht etwas pathetisch, aber stellt euch einfach mal vor, ihr habt ein tolles Projekt und jemand kommt daher und verkündet vor der Zeit Details und Infos. Frust pur würde ich denken.

Battlefield 3 setzt auf die leistungsfähige Frostbite 2 Grafikengine, die allerdings zwingend DirectX10 bzw. DirectX11 benötigt. DICE geht mit Battlefield 3 als eines weniger Entwicklerstudios den Weg ein Shooters zu entwickeln, der mindestens DirectX10 benötigt. Birgt dies nicht auch Gefahren? Zum Beispiel gibt es immer noch viele Spieler die auf Windows XP setzen, welches bekanntlich nicht von Battlefield 3 unterstützt wird.

Natürlich birgt das sicher auch Gefahren. Aber man muss sich bei solchen Dingen irgendwann entscheiden. Nun ist DX10 bereits seit 2007 am Markt und auch DX11 wird zum Release von BF3 mehr als zwei Jahre verfügbar sein. In den einschlägigen Geschäften findet man wohl keine Grafikkarten mehr, die kein DX10 unterstützen. Und auch Windows Vista ist bereits in die Jahre gekommen. Mit Windows 7 steht ein potenter Nachfolger zur Verfügung. Zeit sich im Gamingbereich von Windows XP, welches immerhin zehn Jahren am Markt ist, zu verabschieden.

Natürlich ist das ein Schnitt, natürlich wird das einige Spieler dazu bewegen, ihr System aufzurüsten und sich mit Windows 7 auseinander zu setzen. Doch wenn man ein Topspiel, in voller Pracht, mit allen Details und Effekten genießen will, dann kommt man leider nicht darum herum.

Ich persönlich denke, dass ein Upgrade für die meisten Spieler eine sinnvolle Sache ist.

Zum Schluss würde ich Dich bitten einfach ein paar Worte zu Battlefield 3 zu verlieren.

Uns Battlefield Fans, und dazu zähle ich mich natürlich auch, steht ein aufregendes Jahr bevor. Im Herbst wird ein neues Battlefield erscheinen, das alle bisherigen Teile in den Schatten stellt. Mit Battlefield 3 wird es DICE wohl schaffen, sich die Krone im FPS Bereich zurück zu holen.

Persönlich bin ich besonders beeindruckt, mit welchem Aufwand, welcher Akribie, die Fans bereits jetzt mit dem Spiel interagieren. Nach nur wenigen Tagen gibt es Wallpaper, Analysen zum Soldaten mit Details ohne Ende. Die Fans haben den Trailer auseinander genommen und jedes Detail diskutiert. So intensiv habe ich das bisher noch nicht erlebt.



BATTLEFIELD COMPANY NEWS

NEWS UND PATCH-INFOS ZU BATTLEFIELD 3, VIETNAM UND BAD COMPANY 2 INTERVIEW MIT GAMM4, DEM DEUTSCHEN COMMUNITY MANAGER, ÜBER BATTLEFIELD 3 UND BC2

Das alles schürt auch bei mir eine Vorfreude auf Battlefield 3, die kaum zu zügeln ist. Gemeinerweise bin ich in der privilegierten Position, das Spiel vor euch allen zu sehen. Dafür verspreche ich aber auch, dass ich DICE heftig nerven werde, damit das beste Battlefield aller Zeiten im Herbst in die Geschäfte kommt.

Gamm4, ich danke Dir für dieses Interview und hoffe natürlich, dass Du uns auch in Zukunft wieder für solch ein Interview zur Verfügung stehst.

Ich habe zu danken und natürlich stehe ich gerne zur Verfügung. Interviews machen immer wieder eine Menge Spaß!
Man sieht sich auf dem Battlefield!

